

SUNFLOWERS
the world of entertainment

Bekannt
aus der
ARD-Fernsehserie

1
ARD
Das Erste



Blinky Bill ^{by Bram Stoker} ^{TM / ®}

DIE ABENTEUERLICHE REISE IM BALLON

BEGLEITHEFT

Willkommen in Greenpatch!

Seid Ihr bereit, Blinky Bill und seine Freunde auf sein zweites Abenteuer zu begleiten?

Auf der Reise im Ballon lernt Ihr ferne, fremde Länder kennen. Dabei erleben unsere Freunde nicht nur allerhand Lustiges, sondern erfahren auch viel über Tiere, die dort leben.

Mister Wombat wird Euch, wie immer, durch die Geschichte führen und Euch beim Lösen der Puzzles helfen.

In der Dia-Show präsentiert er Euch Bilder aus aller Welt. Und damit es ein wirkliches Vergnügen wird, warten noch jede Menge Memory-Spiele auf Euch, und damit nicht genug, im Druckstudio könnt Ihr die lustigen Figuren ausdrucken und selber ausmalen.

Viel Spaß beim Spielen und Entdecken!

Euer

Blinky Bill

TIPS UND HINWEISE FÜR ELTERN	Seite 4-5
TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN	Seite 4
WAS MUSS ICH TUN, BEVOR ICH DAS PROGRAMM STARTE?	Seite 5
WIE STARTE ICH „DIE ABENTEUERLICHE REISE IM BALLON“?	Seite 5-6
WIE VERLASSE ICH DAS PROGRAMM?	Seite 6
TIPS UND HINWEISE FÜR KINDER	Seite 7
WIE WIRD GESPIELT?	Seite 7
MISTER WOMBATS HÖLE	Seite 8-9
DIE MEMORY-SEITE	Seite 10
EINE LISTE DER SPIELE, DIE AUF EUCH WARTEN:	Seite 10-11
ALLGEMEINE TIPS UND HINWEISE	Seite 12
WAS FINDE ICH AUF DEN EINZELNEN SEITEN?	Seite 13-15
LISTE DER VERSTECKTEN ÜBERRASCHUNGEN	Seite 16-17
DIESES ABENTEUER PROGRAMMIERTEN	Seite 17-18
WIE ERREICHT IHR UNS?	Seite 18



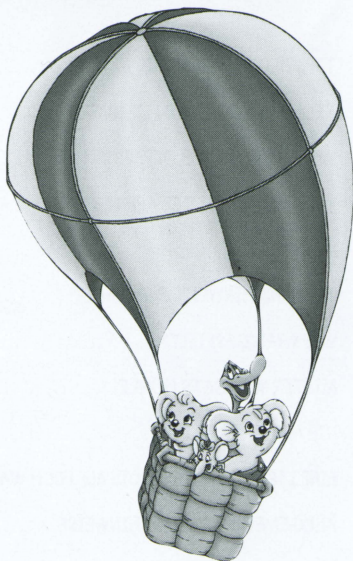
TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

WINDOWS:

- 486/DX 2 oder höher
- 8MB RAM (empfohlen werden 16 MB)
- 256 Farben SVGA-Grafikkarte
- Windows-kompatible 16-bit Soundkarte
- 14 Zoll Monitor (Einstellung 640x480)
- Double-Speed CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- Windows 3.1 oder Windows 95 / 98
- eine Maus

APPLE MACINTOSH:

- 25 Mhz 68040 oder höher
- Power PC 66 Mhz oder höher
- 8 MB RAM (6 MB frei); empfohlen werden 16 MB RAM
- Sound Manager 3.0
- Double-Speed CD-ROM-Laufwerk oder schneller
- System 7.1 oder besser
- eine Maus
- 14 Zoll Monitor (640 x 480) 256 Farben



WAS MUSS ICH TUN, BEVOR ICH DAS PROGRAMM STARTE?

- Stellen Sie sicher, daß Ihre Grafikkarte auf 256 Farben eingestellt ist.
- Deaktivieren Sie Windows 95 Plus (falls vorhanden).
- Falls Sie Windows 3.1 mit 8 MB RAM verwenden, sollten Sie die Einstellung des Festplattencache auf Minimum stellen.
- Deaktivieren Sie alle Bildschirmschoner und Hintergrundanwendungen.
- Deaktivieren Sie alle virtuellen RAM oder RAM-Disk-Anwendungen (nur bei Macintosh).
- Starten Sie Ihren Computer neu.
- Öffnen Sie keine anderen Programme.
- Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und verfahren Sie wie folgt:

WIE STARTE ICH „DIE ABENTEUERLICHE REISE IM BALLON“?

WINDOWS 3.1

- Legen Sie die CD ein.
- Öffnen Sie den Datei-Manager und wählen Sie die Option Ausführen.
- Klicken Sie auf „Browse“.
- Geben Sie den Laufwerksnamen (meist D:\) Ihres CD-ROM-Laufwerks an.
- Klicken Sie auf „Blinky.exe“.
- Bestätigen Sie mit „OK“.

INSTALLATION PER ICON

- Öffnen Sie die Programmgruppe, in der Sie „Die abenteuerliche Reise im Ballon“ installieren möchten.
- Wählen Sie „Neu...“ aus dem Dateimenü Ihres Datei-Managers aus.
- Wählen Sie das neue Programm aus und klicken Sie auf OK.
- Wählen Sie den CD-Laufwerksbuchstaben im Auswahl-Menü.
- Klicken Sie auf „Blinky.exe“ und bestätigen Sie mit OK.
- Klicken Sie erneut auf OK und dann auf „JA“.

WINDOWS 95 / 98

- Legen Sie die CD ein. Das Programm startet automatisch.

MACINTOSH

- Legen Sie die CD ein. Klicken Sie zweimal auf das Blinky-Icon.

WIE VERLASSE ICH DAS PROGRAMM?

- Klicken Sie auf die Tür, die sich hinter Mr. Wombat befindet.



WIE WIRD GESPIELT?

„Die abenteuerliche Reise im Ballon“ wird ausschließlich mit der Maus gespielt. Die Tastatur benötigt Ihr für dieses Programm nicht. Immer wenn sich der Mauszeiger in eine kleine Hand oder ein anderes Zeigedisplay verwandelt, könnt Ihr in das Spiel eingreifen – nach versteckten Überraschungen suchen, die Figuren in der Geschichte zum Leben erwecken oder ein Spiel starten. Mit der rechten Maustaste steuert Ihr all diese Aktionen.

Wenn anstelle der Hand eine kleine Uhr erscheint, bedeutet dies, daß der Computer gerade damit beschäftigt ist, das nächste Bild vorzubereiten. Wartet dann einfach, bis der Mauszeiger sich wieder in eine Hand zurückverwandelt hat. Die einzige Ausnahme ist der Vorlesemodus. Hier seht Ihr zwar keine Hand, habt aber trotzdem die Möglichkeit, mit einem Mausklick die Geschichte zu unterbrechen und Euch für eine andere Möglichkeit zu entscheiden.

Es gibt insgesamt drei Seiten, auf denen Ihr Euch entscheiden könnt, was Ihr tun möchtet:

- Mr. Wombats Höhle
- Die abenteuerliche Reise im Ballon
- Die Memory-Spiele

Auf diesen Seiten findet Ihr Abbildungen, die Ihr anklicken könnt und die Euch entweder zu anderen Abschnitten des Programms bringen oder Euch erklären, was Ihr an dieser Stelle tun könnt. Auf der nächsten Seite findet Ihr genauere Angaben zu den einzelnen Möglichkeiten.

MISTER WOMBATS HÖHLE

MISTER WOMBAT: Wenn Ihr auf Mr. Wombat klickt, gibt er Euch alle nötigen Informationen zu den einzelnen Spielen.

DAS AUFGESCHLAGENE BUCH: Wenn Ihr auf das aufgeschlagene Buch klickt, erscheint die Geschichte.

DER GRÜBELNDE BLINKY: Ein Klick auf dieses Bild bringt Euch zu den Memory-Spielen.

DER SCHWEBENDE BALLON: Wenn Ihr den Ballon anklickt, erscheint ein Malspiel, bei dem Ihr einzelne Punkte verbinden müßt.

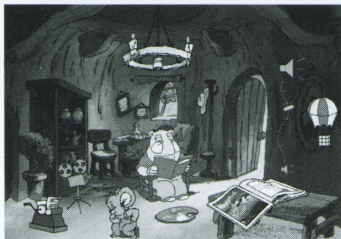
MALPALETTE: Wenn Ihr auf die Palette klickt, könnt Ihr ohne Papier und Stift malen!

DIAPROJEKTOR: Ein Klick auf den Projektor und Ihr seht Mr. Wombats spannende Diashow!

DRUCKER: Wenn Ihr den Drucker anklickt, erscheint die Drucker-Seite.

SCHLANGENFÖRMIGER REGLER: Mit diesem Regler könnt Ihr die Lautstärke einstellen.





DIE TÜR HINTER MISTER WOMBAT: Ihr wollt das Spiel verlassen? Nun, dann benutzt wie im richtigen Leben auch hier die Tür. Aber vergeßt nicht, Tschüss zu sagen!
Wenn Ihr wissen wollt, wer dieses Programm für Euch entwickelt hat, solltet Ihr Euch den Abspann ansehen.

BEVOR DIE GESCHICHTE BEGINNT

Ihr wollt mehr über „Die abenteuerliche Reise im Ballon“ erfahren? Sehr gut. Nachdem Ihr das Buch angeklickt habt, gelangt Ihr zur Eingangsseite der Geschichte. Dort seht Ihr neben Mister Wombat noch zwei andere Figuren:

DAS TROMMELNDE KANINCHEN:

Auf diese Figur müßt Ihr klicken, wenn Ihr die folgenden Seiten nach versteckten Überraschungen durchsuchen möchtet. Mit Ausnahme der Seite zwölf ist dies überall in der Geschichte möglich.



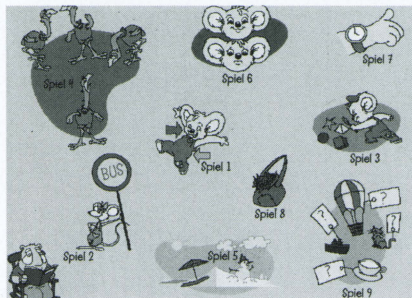
DAS LESENDE KANINCHEN:

Ihr wollt Euch „Die abenteuerliche Reise im Ballon“ lieber nur vorlesen lassen? Kein Problem. Klickt einfach das lesende Kaninchen an.

DIE MEMORY-SEITE

Auf dieser Seite seht Ihr eine Reihe von Objekten, die stellvertretend für ein Memory-Spiel stehen. Wenn Ihr eines davon anklickt, wird Euch eine freundliche Stimme alles Wichtige zu dem

jeweiligen Spiel erklären. Einige der Spiele beziehen sich direkt auf „Die abenteuerliche Reise im Ballon“; andere können auch unabhängig davon gespielt werden. Einige bieten unterschiedliche Fragekombinationen an, die sich von Mal zu Mal unterscheiden.



HIER SEHT IHR EINE LISTE DER SPIELE, DIE AUF EUCH WARTEN:

- **SPIEL 1 – TANZENDER BLINKY:**
Ein Spiel mit den Pfeiltasten Rechts und Links.
- **SPIEL 2 – MARCIA AN DER BUSHALTESTELLE:**
Das Verkehrsmittel-Spiel
- **SPIEL 3 – BLINKY MIT VERGRÖßERUNGSGLAS:**
Die Suche nach den Formen
- **SPIEL 4 – EMUS:**
Welcher paßt nicht zu den anderen?



Spiel 5 – Schnee und Sonne

- **SPIEL 5 – SCHNEE UND SONNE:**
Ein Spiel um kalt und heiß.
- **SPIEL 6 – BLINKY-KÖPFE:**
Wie haben die Freunde sich gefühlt?
- **SPIEL 7 – ARMBANDUHR:**
Wie lange dauert es?
- **SPIEL 8 – BEUTEL VOLLER BLÄTTER:**
Die Jagd nach Eukalyptusblättern.
- **SPIEL 9 – OBJEKTE MIT FRAGEZEICHEN:**
Welches Wort paßt zu welchem Gegenstand?

Wenn Ihr eines der Spiele erfolgreich beendet habt, gratuliert man Euch und Ihr findet Euch auf der Hauptseite der Memory-Spiele wieder. Wollt Ihr das Spiel früher abbrechen, klickt einfach auf Mister Wombat. Er wird Euch wieder zu seiner Höhle führen, wo Ihr ein neues Spiel aussuchen könnt.

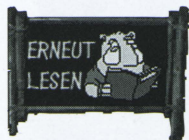


SPIELEN MIT DER GESCHICHTE

Zunächst wird jede einzelne Seite von Mister Wombat vorgelesen. Während er liest, könnt Ihr nicht in die Geschichte eingreifen oder versteckte Überraschungen suchen. Nachdem er eine Seite gelesen hat, erscheint der Mauszeiger wieder und Ihr könnt loslegen. Am Ende dieses Handbuchs findet Ihr eine Auflistung der einzelnen Überraschungen. Ihr solltet aber zunächst selbst versuchen, sie zu finden!

UMBLÄTTERN

Wenn Ihr die nächste Seite aufschlagen möchtet, klickt mit dem Zeiger auf den rechten unteren Bildschirmrand, wenn dort eine Hand erscheint. Ihr könnt aber auch auf Mister Wombat links unten klicken und Euch in der Seitenauswahl die Seite aussuchen, die Ihr lesen möchtet. Innerhalb des Spieles gibt es vier Möglichkeiten, die nachfolgend beschrieben sind.



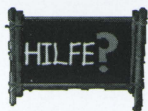
ERNEUT LESEN

Wenn Ihr Euch für diese Möglichkeit entscheidet, liest Mister Wombat die Seite noch einmal vor. Ihr könnt zwar keine versteckten Überraschungen finden, dafür werden aber die Wörter farbig markiert, die gerade vorgelesen werden.

SEITENAUSWAHL:

Ihr kennt die Geschichte schon und möchtet eine ganz bestimmte Seite noch einmal lesen? Nichts leichter als das! In der Seitenauswahl seht Ihr 12 Bilder, die für die einzelnen Seiten der Geschichte stehen. Klickt einfach die Seite an, die Ihr noch einmal lesen möchtet!





HILFE/FRAGEZEICHEN:

Ihr wißt nicht mehr, wie es weitergeht? Kein Problem. Klickt einfach Mister Wombat an und er erklärt Euch, was Ihr tun könnt.

WOMBOS HÖHLE:

Ein Mausklick auf Wombos Höhle bringt Euch wieder dorthin zurück.



WAS FINDE ICH AUF DEN EINZELNEN SEITEN?

ÜBRIGENS:

Auf Seite 12 gibt es leider nichts zu erforschen. Wenn diese letzte Seite der Geschichte vor-
gelesen worden ist, findet Ihr Euch automatisch in Wombos Höhle wieder.

PUNKTE VERBINDEN

Auf dieser Seite findet Ihr ein Spiel, bei dem Ihr Punkte verbinden müßt. Verbindet die Punkte, indem Ihr die beweglichen Zahlen (momentan den Mauszeiger) auf den entsprechenden Zahlen auf der Seite plaziert. Wenn Ihr anschließend die Maustaste drückt, hilft Euch der Ballon, das Bild fertigzustellen. Ist das Bild komplett fertig, könnt Ihr das Spiel gleich noch einmal mit einem anderen Motiv spielen. Ihr könnt jederzeit abbrechen, indem Ihr auf Mister Wombat klickt.

MAL-SEITE

Klickt eine der Figuren am unteren Bildschirmrand an. Der Mauszeiger hat sich jetzt in einen Pinsel verwandelt. Ihr könnt Eure Figur ausmalen, indem Ihr den Pinsel auf die Fläche bringt, die eine bestimmte Farbe erhalten soll, und dann die Maustaste drückt. Wenn Ihr mit einer



anderen Farbe arbeiten möchten; geht mit dem Pinsel auf die Palette und klickt diese mit der Maustaste an. Natürlich könnt Ihr auch Farben ausradieren, die Euch nicht gefallen. Klickt einfach den Radiengummi an und klickt anschließend auf die Fläche, die ausradiert werden soll. Einige Gegenstände auf den Bildern lassen sich verschieben. Klickt mit dem Mauszeiger auf das Handsymbol unten auf dem Bildschirm. Der Mauszeiger hat sich nun in

eine Hand verwandelt; mit der Ihr die Gegenstände so anordnen könnt, wie Ihr möchtet. Zeigt auf den Gegenstand und haltet die Maustaste gedrückt. Wenn Ihr einen Gegenstand ablegen möchtet, müßt Ihr einfach die Maustaste loslassen. Wenn Ihr wieder weitermalen möchtet, müßt Ihr mit der Hand auf das Pinselsymbol gehen und klicken. Ihr könnt diese Seite jederzeit verlassen, wenn Ihr zweimal auf Mister Wombat klickt. Einmal klicken bringt Euch auf die Auswahlseite, das zweite Mal transportiert Euch in Mister Wombats Höhle.

DIASHOW

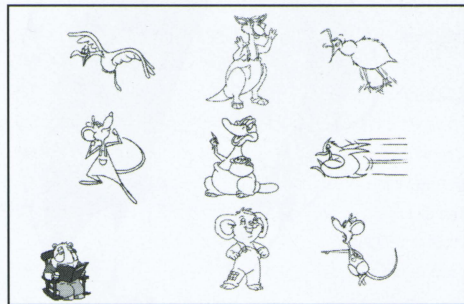
Die Diashow zeigt Euch eine Auswahl von Tieren aus aller Welt. Mit dem Mauszeiger könnt Ihr eines der Tiere auswählen, die Ihr auf dem Bildschirm seht. Anschließend erscheint das Dia in voller Bildschirmgröße und Mister Wombat wird Euch eine kurze Beschreibung zu dem entsprechenden Tier geben. Anschließend gelangt Ihr wieder auf



die Auswahlseite. Wenn Ihr die Diashow unterbrechen möchtet, klickt einfach auf Mister Wombat und Ihr findet Euch in seiner Höhle wieder.

DRUCKER-SEITE

Wenn Ihr auf das Drucksymbol in Mister Wombats Höhle klickt, findet Ihr eine Auswahl von Bildern aus der Ballon-Geschichte und den Spielen, die Ihr ausdrucken und ausmalen



können. Wählt einfach mit dem Mauszeiger das Bild aus, das Ihr ausdrucken möchtet, und klickt es an. Anschließend werdet Ihr gefragt, ob Ihr Euren Druckauftrag bestätigen wollt. Klickt Ja an, wenn Ihr das möchtet oder Nein, wenn Ihr Euch anders entschieden habt. Insgesamt könnt Ihr 20 verschiedene Motive aus-

drucken, von denen aber immer nur acht auf der Auswahlseite erscheinen. Auch hier könnt Ihr wieder abbrechen, indem Ihr auf Mister Wombat klickt.

UND NOCH EIN TIP:

Schaut vorher nach, ob der Drucker richtig angeschlossen und eingeschaltet ist!

LISTE DER VERSTECKTEN ÜBERRASCHUNGEN

HINWEIS: Wenn Ihr einen Computer mit weniger als 16 MB RAM benutzt, funktionieren einige Überraschungen unter Umständen nicht.

SEITE 1: Blinky, Flap 1, Flap 2, Marcia, Splodge, Nutsy,

Flap 3, Marcia 2, Rennautos, Jeep,
Vögel im Hintergrund, magische Felsen, Wolke
und Sonne, marschierende Ameisen, fallendes
Blatt, Ballon.

SEITE 2: Flap, Marcia 1, Marcia 2, Blinky, Nutsy

1, Nutsy 2, Splodge 1, Splodge 2, Stuntman
mit Motorrad, Außerirdische, Kanonenmann,
Käfer, Blumen, schwebender Ballon, fallende Hölse.

SEITE 3: Blinky 1, Blinky 2, Flap 1, Flap 2, Marcia,

Splodge, Nutsy, liebeskranker Vogel, abstürzender
Vogel, Wirbelwind, Auto, Kran, Rakete, Haus, UFO.

SEITE 4: Blinky, Flap 1, Flap 2, Marcia, Nutsy, Seil A, B, C, D,

Skifahrer, Abseiler, Fallschirm, Schlammloch,
Kevin Kiwi, Engel, Schafe 1, 2, 3.

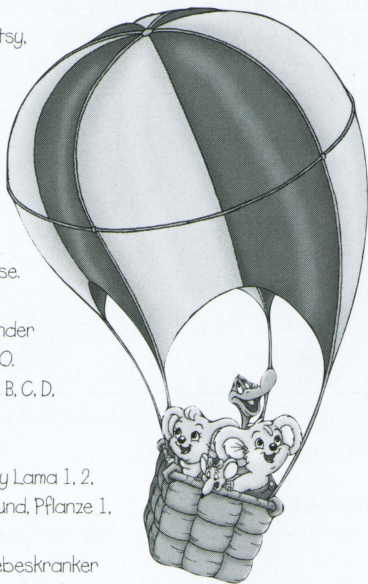
SEITE 5: Blinky, Flap 1, Flap 2, Marcia, Nutsy, Lesley Lama 1, 2,

Pflanze frißt Schnabeltier, Venusfliegenfalle, Mund, Pflanze 1,
2, 3, Berg, Lama im Hintergrund.

SEITE 6: Marcia, Blinky, Lesley Lama 1, 2, Nutsy, liebeskranker

Vogel, Kaninchen, Krieger, Gespenst, Stadt 1, 2, Fuß, Fluß.

SEITE 7: Blinky, Flap, Benny Biber, Nutsy, Marcia, Monster, Wasserskiläufer, Fische 1, 2,



Bäume, U-Boot; Hai-Mann, Surfer; fallende Tannenzapfen, Freiheitsstatue, Flagge.
SEITE 8: Blinky, Flap 1, Flap 2, Marcia, Nutsy, Benny Biben; Lachs, Baumfrosch, Krokodil,
Doppeldecker; Blumen, Drachenflieger; Schnorchler; Schnecke, Wolf;

SEITE 9: Blinky, Flap, Marcia 1, 2, Nutsy 1, 2, liebeskranker Vogel, Pinguin, Eskimo 1, 2, 3,
Schneemann, Fußballdrücke, Korb, Gletscher;

SEITE 10: Blinky, Flap 1, Flap 2, Marcia, Nutsy, Rentier;
Eismonster; Eiszapfen, Schneemann 1, 2, Snowboarder;
Schild, Kaninchen, Korb, Weihnachtsbaum.

SEITE 11: Rentier; Nutsy, Splodge, liebeskranker Vogel,
Blinky, Marcia 1, 2, Flap, Hülse 1, 2, Drachen, Koalas,
Fußball, Vogel, Vogel.

SEITE 12: Keine Überraschungen.



DIESES ABENTEUER PROGRAMMIERTEN:

PRODUZIERT VON: Yoram Gross Village Roadshow

STORY: Sally Odgers. Nach einer Episode der Fernsehserie "Blinky Bill und seine Freunde".

Originalfiguren von Dorothy Wall.

ENTWICKELT VON: Forest Interactive

MARKETING: SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH

MADE WITH MACROMEDIA: "Made with Macromedia" ist ein geschütztes Warenzeichen
von Macromedia Inc. **DIRECTOR** © 1994 Macromedia Inc.

PRODUKTIONSLEITER: Geoff Watson

CHEFPROGRAMMIERER: Dr. Foster Langbein

DEUTSCHE LOKALISIERUNG: SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH

LEITUNG: Ronald Brand

ZEICHENTRICK: Michael Dunn

PROGRAMMIERUNG & GRAFIKDESIGN: David Gross

MUSIK: Guy Gross

TECHNISCHE LEITUNG: Simon Leadley

SYNCHRONISATION: Sonngard Böhlke, Eric Borner, Ronald Brand, Susanne Grawe, Dieter Gring, Stefanie Mau, Martin Schäfer, Helmut Winkelmann

MEMORY-SPIELE ENTWICKLUNG: Melanie Alexander Dip. Ed.

MEMORY-SPIELE SCRIPT: Melanie Alexander & Geoff Watson

BILDER AUS ALLER WELT: Geoff Watson BA Dip. Ed. Mit freundlicher Genehmigung des Taronga Zoo, Sydney, Silverfox Photography, Orlie Makler

TONMISCHUNG: Trackdown Digital P/L, m&s music, Frankfurt am Main

AUDIO TEAM: Leon Horrocks, Katrina Schiller, Tim Ryan, Stefan Keller, Martin Schäfer

DRUCKER-SEITE: PrintOMatic Xtra

TESTER: Matthias Stiffel, Marc Huppke, Jochen Bauer

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Martina Vrenegor

© 1997 Yoram Gross Film Studios Pty Ltd / Forest Interactive Pty Ltd.

Genehmigte Sonderausgabe

HOTLINE

Bei weitergehenden Fragen zur Funktion steht Dir eine Hotline zur Verfügung. Überprüfe vor dem Gespräch mit der Hotline bitte, welchen PC Du hast (386er, 486er, Pentium?). Wichtig sind vor allem auch die Größe des Arbeitsspeichers, ggf. Festplattenkapazität, andere installierte Programme (insb. Windows-Version), welche Grafikqualität und welche Basis-Einstellungen Du in Windows vorgenommen hast (Bildschirmauflösung etc.). Mit diesen Angaben wird das Gespräch mit den Hotline-Mitarbeitern kürzer und effektiver. Du erreichst dort täglich, auch an Sonn- und Feiertagen, von 13.00 bis 18.00 Uhr kompetente Hilfe unter der Rufnummer: 089/60 85 64 97.

Es wird darauf hingewiesen, daß unter dieser Hotline-Nummer keine inhaltliche Hilfe, sondern lediglich Unterstützung bei der Programm-Installation und -Bedienung geleistet werden kann.

Info@hotline-service.de

SUNFLOWERS ist eingetragenes Warenzeichen und Handelsname der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. Sofern sie hier nicht besonders kenntlich gemacht worden sind, bedeutet dies nicht, daß es sich um freie Namen und/oder Kennzeichnungen z. B. im Sinne des Markenrechtsreformgesetzes handelt.

„Blinky Bill“ Created by Dorothy Wall. Copyright © Yoram Gross Film Studio Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten. „Blinky Bill's Extraordinary Balloon Adventure“ Developed by Forest Interactive. Co-published by Yoram Gross Film Studios und Roadshow Interactive. „Blinky Bill – Die abenteuerliche Reise im Ballon“ lizenziert und lokalisiert 1997 für den deutschsprachigen Raum von SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.

Ohne schriftliche Genehmigung dürfen weder das Begleitheft noch einzelne Teile davon mit mechanischen oder elektronischen Mitteln, durch Fotokopieren oder auf andere Weise – mit Ausnahme zu privaten Zwecken vervielfältigt werden und/oder verbreitet werden. Gleiches gilt für die Software und ihre Einzelteile. Weder die SUNFLOWERS Interactive Entertainment GmbH noch die Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen eine Haftung übernehmen.



Bisher in dieser Reihe erschienen:
DAS GEHEIMNIS DER GEISTERHÖHLE

Voram Gross

FOREST
INTERACTIVE



ROADSHOW
INTERACTIVE

www.blinkybill.village.com.au



MADE WITH MACROMEDIA
IS A TRADEMARK OF MACROMEDIA, INC.